HALO (Camina Hasta El Amanecer)

by darkbahamut117

Category: Halo
Genre: Adventure, Sci-Fi
Language: Spanish
Status: In-Progress
Published: 2014-01-28 05:59:57
Updated: 2014-01-28 05:59:57
Packaged: 2016-04-27 04:46:08
Rating: T
Chapters: 1
Words: 5,385
Publisher: www.fanfiction.net
Summary: Nos encontramos en el aÃ±o 2555 tres aÃ±os despuÃ©s de la guerra Humano-Covenant, a la fragata de la U.N.S.C FFG-301 WalkUntilDawn se le a asignado una nueva misiÃ³n, esta cambiara el curso de la historia de la humanidad, acompaÃ±a a un equipo de O.D.S.T en su lucha por salvar la humanidad. Â¿ estarÃ¡ preparados o no sobran que esperar?

HALO (Camina Hasta El Amanecer)

CAMINA HASTA EL AMANECER

PrÃ³logo

14 de enero de 2555

Fragata de la U.N. -301 WalkUntilDawn

23:00 hora sincronizada con la tierra

Ã“rbita del planeta Orkam

Ya es el dÃa 25 de la misiÃ³n, cada dÃa que paso en el espacio, el tiempo transcurre mÃ¡s lento a mÃ alrededor, la gravedad artificial es un asco,atrofia mis mÃºsculos y ni hablar de la comida, nunca me ha gustado viajar en las naves,pero Ã©sta vez era necesario, me necesitaban. Aunque hay algo que si me gusta de viajarâ€¦ la vista los colores, los planetas, las texturas es otro cuentoâ€¦ La inmensidad del espacio es algo que ni en mil aÃ±os la humanidad terminarÃ¡ de apreciar.

A lo largo de mi vida he visto y he recorrido muchos planetas y ninguno se compara en lo mÃ¡s mÃnimo con la Tierra, la tierra estÃ¡ viva, es azul y verde Â¡carajo! puedes bebersu agua, comer sus frutos, respirar su aire, es esa tÃa buena que te recibe despuÃ©s de un largo dÃa de trabajo, simplemente es nuestro hogar.

AÃºn recuerdo esa tarde cuandovi el cartel en el centro comercial, llevaba mi vida entera tirado frente a mi cama acompaÃ±ado de un computador y regaÃ±os de mi madre sobre mi futuro, ese dÃ-a decidÃ- salir de mi cueva y buscar algÃºn nuevo video juego que me entretuviera lo que quedaba de la semana, en las noticias y los periÃ³dicos era la misma basura todos los dÃ-as,la dichosa guerra contra unos extraterrestres, pura propaganda de la naciÃ³n para cobrarnos impuesto o eso decÃ-a mi madre.

Pero cuando lo vi por primera vez con mis ojos,las noticias sobre la caÃ-da de Oasis, el puto planeta estaba cristalizado no habÃ-a ni un sÃ³lo rastro de vida, una vez en el colegio leÃ- sobre el planeta; estaba lleno de vida,era un planeta granjero, de ahÃ- sacaban las colonias su comida, mi mamÃ¡ querÃ-a ir alguna vez de vacaciones al planeta. Y ya no quedaba nada... las noticias decÃ-an que aproximadamente murieron 50 millones de personas entre civiles y soldados, segÃºn el protocolo Cole los que pudieron escapar no tendrÃ-an mejor suerte.

HabÃ-a un hombre parado frente a los televisores justo al lado mÃ-o, no creo superara los 50 aÃ±os, era muy delgado, ya por su cabello negro recorrÃ-an algunas canas, cuando lo estaba terminando de mirar me fijÃ© que sus ojos empezaron a volverse rojos e intentÃ³llorar, no sabÃ-a quÃ© hacer en Ã©sta situaciÃ³n me sentÃ-a un poco incÃ³modo Â¿igual era su planeta no el nuestro no? El hombre volteÃ³ a verme, por un segundo pensÃ© que habÃ-a dicho las cosas en lugar de pensarlas, fue cuandosoltÃ³ lÃ¡grimas y entre quejidos y me dijo.

â€¦. Mi hijo vivÃ-a en Oasis era un simple Granjero, desde pequeÃ±o siempre le gustÃ³ el campo y sembrar la tierra, Ã©l no merecÃ-a eso, Ã©l sÃ³lo querÃ-a ayudar, era un joven bueno que buscaba ganarse la vida de manera honestaâ€¦.

TratÃ© de consolarlo con una frase, "SeÃ±or pero Ã©l puede ser uno de los que pudieron escapar no hay que perder la esperanza" pero la expresiÃ³n en su rostro no cambiÃ³.

â€¦ chico acaso,Â¿no sabes quÃ© es el protocolo Cole?â€¦.dijo el seÃ±or con tristeza, No supe que responder en el momento, no lo sabÃ-a, sÃ³lo sabÃ-a de video juegos, redes sociales, una que otra cantante y los gustos de mi madre, mi mundo no salÃ-a de mi cuartoâ€¦.el seÃ±or cambiÃ³ de voz como si me estuviera regaÃ±ando, como si estuviera diciÃ©ndome que era un completo ignorante "Chico el protocolo Cole, es nuestra salvaciÃ³n, las naves o planetas que tienencontacto con el Covenant, deben intentar proteger las I.A y los navegadores en caso que la pelea estÃ© perdida deben autodestruir toda la informaciÃ³n que posean e incluso de ser necesario destruir su nave" â€¦

Me sentÃ- ignorante por un momento, por quÃ© tanta seguridad, porquÃ© Ã©ste dichoso protocolo, por quÃ© sacrificarse por informaciÃ³n, vale la pena morir por una I.A, por un navegador,Â¡quÃ© loco, o fuera de quicio lo harÃ-a!, levantÃ© mi mirada para preguntar al hombre sobre el fin del protocolo... no hubo necesidad de explicaciÃ³n, no hubo necesidad de ser un genio para entender; la expresiÃ³n del hombre me lo dijo todo.

... ellos no pueden enterarse que existe la tierraâ€¦ si ellos consiguen la informaciÃ³n ellos le harÃ¡n a la tierra lo que le

hicieron a Oasis. Ellos prefieren morir a dejar morir la tierraâ€¦

Â¿Pero bueno yo de quÃ© me preocupo para eso estÃ¡ el ejÃ©rcito no? Â¿Ellos nos defenderÃ¡n no? Â¿Ellos dan su vida por los ciudadanos?, para eso mi mamÃ¡ paga impuestosâ€¦ Tuve miedo, sentÃ- el miedo que nunca habÃ-a experimentado, siempre me sentÃ- seguro en mi habitaciÃ³n mi madre me protegerÃ¡ por siempre, pensaba, nada malo me pasarÃ¡, pero Â¿quÃ© puede hacer mamÃ¡ contra esas naves, contra esos monstruos que nos quieren exterminar?

DudÃ© por unos segundos y le preguntÃ© al seÃ±or... Â¿SerÃ¡ que podemos ganar?.. La respuesta del seÃ±or no fue lo que esperaba... "No lo sÃ© chico, a Ã©ste paso ya todos estamos condenados al infierno" Â¿infierno pero, por quÃ©? yo no he hecho nada malo, mi mamÃ¡ tampoco, estoy seguro que ese hombre tampocoâ€¦ me atrevÃ- a seguir y preguntarle Â¿El sÃ³lo hecho de ser humanos ya nos condena?.. "No chico,nos condenamos nosotros mismos tan inmersos en nuestra arrogancia y codicia que nunca nos hemos unido por un bien comÃºn"â€¦.

NO. Ã‰sta vez entendÃ-a, Ã©sta vez el hombre estaba mal, levantÃ© mi mano y se la coloquÃ© en el hombro, "SeÃ±or no creo que sea verdad" el hombre asombrado sonriÃ³ o eso tratÃ³ ante su dolorâ€¦ Â¿por quÃ© chico?..

Fue lo que alcancÃ© a escuchar, "silo Ãºltimo que me dice,si es verdad lo que usted me cuenta, su hijo al igual que los otros que han muerto,no lo han hecho por arrogancia o codicia, lo han hecho por un bien comÃºn"

Y ese Â¿cuÃ¡l es chico? Me preguntÃ³ el hombre, ya con mÃ¡s calma esperando una respuesta que le diera esperanza o tal vez un poco de calma. No sabÃ-a que mÃ¡s decir, empleÃ© lo poco que sÃ© de valores y convicciÃ³n para decirle lo Ãº difÃ-cil responder a esas preguntas, Â¿quÃ© espera la gente que uno diga ante esas situaciones?, podrÃ-a mentirle a Ã©l, inventarme alguna frase de valor y heroÃ-smo... Algo o alguien nos salvarÃ¡ mantengamos la calma... Pero uno no se puede mentir a uno mismo, podrÃ-a decir la verdad que el hombre ya sabÃ-a, estamos condenados, no hay esperanzaâ€¦

Fue cuando lo vi... los hombres que tenemos tantas grandes inspiraciones, tantos grandes inventos, tan grandes las alas, a veces sÃ³lo necesitamos una pequeÃ±a cosa para comprender la razÃ³n por la que estamos vivos.

Ya tenÃ-a mi respuesta "Ellos lucharon y murieron por nosotros, por protegernos a nosotros, su hijo muriÃ³ pensando que usted aÃºnestÃ¡ vivo, que aÃºnexiste, seÃ±or,una esperanza para nosotros los seres humanos es que por mÃ¡s arrogancia que tengamos siempre nos protegemos los unos con los otros, que nuestra codicia impide dar nuestro mayor tesoro a los enemigos, ese tesoro lo es todo para cada ser humano en la galaxia" exclamÃ© esas palabras como si mi vida dependiera de ello como si todo el centro comercial me escuchara.

Chico ya es suficiente no tienes pinta de orador, ytienes mucha razÃ³n, aÃºn hay muchas personas en este mundo y en los otros que estÃ¡n tratando de luchar por defender Ã©ste su mundo y su hogar, de esos agresores, aunque estÃ© regada por toda la galaxia aÃºn nos

queda respondiÃ³ el seÃ±or un poco mÃ¡s calmado.

SÃ³lo sonreÃ-, y me dispuse a moverme a ver mÃ¡s de cerca el objeto que me estaba inspirando, me sentÃ-a como un artista mirando una mujer desnuda para terminar su creaciÃ³n perfecta, un deportista despuÃ©s de ganar ese juego importante, era algo simple pero algunos dicen que asÃ- es el amor, era algo inimaginable, me llamaba, era tan bello y simple que se perdÃ-a a la vista de Ã©l que lo buscara, pero era lo que yo buscaba en ese momento de mi vida estaba destinado a mirarlo, era un cartel de propaganda y reclutamiento, que sÃ³lo tenÃ-a una imagen y una frase. Una imagen de todo lo que querÃ-amos y una frase de todo lo que nos espera.

Ese cartel de reclutamiento me inspirÃ³ a entrar a luchar en el ejÃ©rcito. Una simple frase y todo mundo esperÃ¡ndolo "LUCHA POR ELLA"â€¦ ese cartel me llamaba a gritos, me decÃ-a yo te di tu vida es tu turno de devolverme el favor, asÃ- que salvamâ€¦

"_**Llamando a todo el personal de la nave repÃ³rtense a sus puestos. SegÃºn el plan establecido por la ONI (Oficina de Inteligencia Naval) La misiÃ³n empieza a las 24:00 horas, Se repite la misiÃ³n empieza a las 24:00 horas**_"

â€¦ eso es lo Ãºnico que sabe decir esa I.A (Inteligencia Artificial),sÃ³lo repetir informaciÃ³n, siempre pensÃ© que eran mÃ¡s inteligentes que cualquier ser humano su C.I (Coeficiente Intelectual) es de 220, Â¿por quÃ© no saluda?, o dicen el menÃº del almuerzo, o habla algo diferente alas indicaciones de la misiÃ³n, serÃ-a mucho pedir una historia antes de dormir.

Nunca me he llevado bien con las I.A siempre las veo tan seguras, sin sentimiento, tan oportunistas, representando esa parte que no me gusta de la humanidad, "nuestra soberbia", pero bueno que mÃ¡s se espera de un robot, y ni hablar el dÃ-a que subÃ- a la nave me dio un discurso de 4 horas de cÃ³mo realizar mi trabajo y de cÃ³mo deberÃ-a ser la misiÃ³n.

Es una misiÃ³n sencilla dirÃ-a yo, nada que un S.C.D.O (Soldado de Choque para Descenso Orbital) no pueda realizar, eliminar el Ãºltimo miembro del alto concilio, el Ãºltimo de los SAN 'SHYUMM, el Ãºltimo de esos hijos de puta que iniciaron Ã©sta guerra buscando llegar a la senda de la salvaciÃ³n activando esos putos anillos en su Gran Viaje.

Ã‰ste auto proclamado nuevo profeta se hace llamar Profeta del DesdÃ©n, era uno de los menores pero con la muerte de Verdad, Piedad y Pesar, asumiÃ³ el control de lo poco que quedaba del Covenant. Ã‰ste nuevo profeta quiere causarle problemas a la U.N.S.C (Comando Espacial de las Naciones Unidas) y no estamos dispuestos a permitir otra guerra.

Muchas vidas humanas se extinguieron y planetas enteros terminaron cristalizados, aÃºn muchos recordamos REACH, y nunca permitiremos que eso le ocurra a la tierra, es todo lo que nos queda.

El Jefe Maestro (Jhon-117) y la tripulaciÃ³n de laDawn nos dieron la oportunidad de seguir teniendo esperanza de seguir teniendo la tierra, por eso acabaremos con el Covenant de una vez por todas.

Esta misiÃ³n es solo de una nave, no hace falta mÃ¡s, la O.N.I tiene razÃ³n en su plan, muchas naves llamarÃ-an la atenciÃ³n del profeta, una fragata es rÃ¡pida y es menos detectable,la WalkUntilDawn puede interceptar su nave.

Sitenemos contacto con la nave del profeta, los S.C.D.O la abordaremos, buscaremos al profeta y terminaremos su peregrinaje.

No parece una misiÃ³n difÃ-cil, hay que actuar con rapidez, no somos Spartans, pero no hacen falta nosotros somos lo mejor de lo mejor, aunque sÃ³lo seamos humanos. Y como humanos estamos juntos siempre para garantizar que la esperanza no se pierda.

"_**Llamando a todo el personal de la nave repÃ³rtense a sus puestos. SegÃºn el plan establecido por la ONI La misiÃ³n empieza a las 24:00 horas, Se repite la misiÃ³n empieza a las 24:00 horas**_"

OFICIAL EN EL PUENTE, se oyÃ³ el grito de un marine, _"EscuadrÃ³n S.C.D.O alisten filas, CapitÃ¡n presente_".

Siempre hay alguien por encima de ti en el ejÃ©rcito, gente con tÃ-tulos y medallas bonitas, con hojas de vida intachables,siempre dispuestos a servir por la causa, se necesitan aÃ±os de servicio para ser reconocido o ser el hijo de alguien con un cargo alto, y hay otros casos como el CapitÃ¡n Alexander Mustang, Ã©l es el marine de las historias, Ã©l llego por algÃºn acto heroico que lo colocÃ³ en los anales de la historia, de Ã©l es de quien cuentan las historias de terror, usadas por los extraterrestres del Covenantpara asustar a sus hijos si no quieren dormir.

El CapitÃ¡n es un hombre alto, de esos que intimidan a hombres pequeÃ±os, su compostura es delgada pero con fuerza suficiente para levantar un lÃ¡ser Spartan, sus manos son grandes y firmes, segÃºn las historias matÃ³ a un Elite con sus propias manos en un combate cuerpo a cuerpo, un compaÃ±ero del cuerpo de S.C.D.O comentaba que si Ã©l fuera mejor serÃ-a un Spartan, nunca me he atrevido a verlo a los ojos, algunos dicen que son negros como la Walk otros azules como la atmosfera de la Tierra, yo prefiero no saberlo.

SegÃºn su historial naciÃ³ en Marte, ha estado presente desde el comienzo de la guerra contra el Covenant y ha mandado al infierno a tantos de esos bastardos que perdiÃ³ la cuenta despuÃ©s de superar los mil, siempre decÃ-a"los Spartans ganan batallas pero los capitanes guerras" por eso nadie se atreve a desafiar sus Ã³rdenes, curiosamente es el capitÃ¡n que esperaba para esta misiÃ³n.

DespuÃ©s de colocarnos en nuestra posiciÃ³n, el capitÃ¡n empezÃ³ a relatar su maniobra para la misiÃ³n "Para Ã©sta misiÃ³n van a estar apoyados por un escuadrÃ³n de Spartans IV, en total haremos tres ataques simultÃ¡neos, su equipo entrarÃ¡, buscarÃ¡ el profeta y lo aniquilarÃ¡, los Spartansinhabilitarán su motor y su sistema de comunicaciÃ³n, luego colocarÃ¡ una bomba, mientras la WALK se encargarÃ¡ de brindar cobertura de fuego y actuarÃ¡ como seÃ±uelo, en dado caso se encargarÃ¡ de la destrucciÃ³n de la nave a cualquier costo"

Â¿SeÃ±or por quÃ© no nos centramos en destruir la nave con los caÃ±ones Mac o con un misil nuclear, en lugar de intentar abordar la nave? , pregunto Edgar el bailarÃ-n, S.C.D.O del equipo encargado de bailar con los explosivos. Edgar es nativo de Reach, nadie sabe cÃ³mo

sobreviviÃ³ a la destrucciÃ³n del planeta, no le agrada muchohablar del tema, se ganÃ³ el apodo del bailarÃ-n cuando participÃ³ en la defensa de la Tierra contra el Covenant, tiene algo que ver con un salÃ³n de baile y una bomba.

Edgar es el tÃ-pico hombre feo, que debe impresionar a las chicas con chistes y locuras,su nariz en grande y estÃ¡ lleno de pecas negras que no combinan para nada con su piel clara, es ese tÃ-o metro ochenta, que estÃ¡ bajito para las mujeres altas y alto para las pequeÃ±as, Dios no le otorgÃ³ mÃ¡s atributos para emplear en la batalla contra las mujeres, al igual no creo que necesite mÃ¡s, lo que no tiene de apuesto, le sobra en punterÃ-a y suerte, o eso es de lo que alardea siempre.

"Soldado estamos hablando de un SÃºper trasportador Covenant, nuestras armas no lo daÃ±arÃ¡n, serÃ-a como una abeja intentando picar un gigante, un gigante con escudos y armado hasta los dientes". RespondiÃ³ el CapitÃ¡n.

Sus palabras siempre han sido sinceras y sobre todo fuertes, no creo que esta sea una misiÃ³n suicida o desesperada el capitÃ¡n sabe que hay oportunidad de ganar.

Pero no olvidemos que los gigantes tienen siempre un punto dÃ©bil, estarÃ¡n muy confiados con su superioridad, la abeja tal vez no pueda matar al gigante, pero si lo puede hacer enojar, una fragata contra una nave de tal magnitud no podrÃ-a hacer nada, ellos pensarÃ¡n que es un ataque suicida o que por desgracia nos encontramos con ellos y en lugar de atacar estamos intentando escapar, la Walkno se encargarÃ¡ de destruir la nave por fuera, serÃ¡n ustedes internamente, el ataque serÃ¡ sorpresa y tan rÃ¡pido que ni sabrÃ¡n quÃ© los atacÃ³. Esos fanÃ¡ticos religiosos sÃ³lo nos querÃ-an exterminar porque su religiÃ³n nos creÃ-a demostraremos quienes son los inferiores ahora.

Esas palabras son las que todos necesitÃ¡bamos oÃ-r, la confianza y seguridad son actitudes que un capitÃ¡n siempre debe demostrar y al CapitÃ¡n Alexander le sobraban.

AdemÃ¡s la Walk ya ha acabado con mÃ¡s de una nave del Covenant, y ha sobrevivido cada vez que estÃ¡ acorralada contra la pared, tenemos los medios para cumplir la misiÃ³n acabaremos con el profeta ymandaremos su nave devuelta a su gran viaje.

SUBTENIENTE BUITRAGO, el capitÃ¡n me llamaba,"vaya a buscar al Sargento Walteros, para que alisten su armamento, lleven suficiente material para acabar con todos ellos y que los Spartans no olviden el beso de la gorda" "SEÃ‘OR, SI SEÃ‘OR"salÃ- del recinto y me dirigÃ- a la armerÃ-a a buscar al Sargento, el beso de la gorda era la bomba que el equipo Spartan debÃ-a colocar en la nave, porque beso de la gorda, siempre es el que menos esperas, pero el que mÃ¡s disfrutas.

SalÃ- de la sala y me dirigÃ- a la armerÃ-a. Antes cuando caminaba por cualquiera de nuestras naves sentÃ-a el miedo de la tripulaciÃ³n, al aire le faltabaesperanza, las naves estaban llenasde personas esperando huir del Covenant, siempre perdÃ-amos las batallas en el espacio, nuestras victorias en las superficies se veÃ-an opacadas por las derrotas en el espacio, nuestras naves no podÃ-an hacer frente ante las de ellos, la mayorÃ-a de las veces nos tocÃ³ huir, ellos nos

decÃan cobardes pero ellos siempre estÃ¡n detrÃ¡s de escudos y camuflajes.

Pero eso cambiÃ³ nuestra tecnologÃa y las maniobras han mejorado desde la caÃda del Arca, sobretodo ya no tenemos miedo, hay confianza en el aire, ahora nosotros somos el leÃ³n y ellos las presas, hemos acabado con varias de sus naves y lo que resta de su flota acabarÃ¡ en pedazos por la WALK.

La WALK UNTIL DAWN, es una Fragata FFG-301 lleva su nombre en homenaje a la FOWARD UNTO DAWN; tiene una longitud de 510,8metros, una anchura de 160.5 metros, su altura es de 140 metros,es mÃ¡s pequeÃ±a que una nave de combate Covenant, pero el tamaÃ±o no importa, aquÃ en la nave tenemos el dicho el pequeÃ±o siempre pega mÃ¡s fuerte y mÃ¡s rÃ¡pido, y es rÃ¡pida muy rÃ¡pida, emplea 2 reactores de fusiÃ³n en sus motores, tiene 3 motores primarios y 2 secundarios todos basados en la tecnologÃa Forerunnerque estÃ¡ investigando la O.N.I, su mayor ventaja es su maniobrabilidad y reacciÃ³n de ataque, puede esquivar golpe y disparos de naves pesadas del Covenant, y contraatacar en el mismo momento, su escudo es de 80 centÃmetros de titanio tipo A y estÃ¡ recubierta con el prototipo de escudo que desarrolla la doctoraHealsey,esta armada con 3 caÃ±ones clase Mac, dos en la parte frontal y uno auxiliar mÃ³vil en la parte trasera , hay 70 vainas de misiles Archer, 4 torretas de defensa de 50MM y 3 misiles nucleares. Puede hacer frente a mÃ¡s de un crucero Covenantal tiempo. Â¿CÃ³mo sÃ© todo eso? la I.A me lo dijo por 4 horas el primer dÃa.

En mi opiniÃ³n lo mejor de la nave es su casco, la mayorÃa de la nave es color oscuro pero el casco, tiene una tonalidad en blanco, y en Ã©l lleva 8 marcas de calaverastachadas de rojo con una equis, cada marca es el nÃºmero de naves que ha enfrentado la WALK y que ha destruido en combate, ademÃ¡shay una pequeÃ±a sorpresa que el Covenant no esperarÃ¡.

LleguÃ© ala armerÃa y encontrÃ© al Sargento recostado contra una silla "Hey levÃ¡ntateSargento Walteros", el sargento era un S.C.D.O experto en abordaje y destrucciÃ³n de naves, estole otorgÃ³ el apodo del pirata, aunque en contra parte siempre se marea en las naves, Guillermo Walteros es otra historia,es el tipo blanco carismÃ¡tico que siempre tiene una frase positiva en el momento inoportuno, alto vaya que si es alto, sale con las altas y a las bajitas, a ellas no les importa, es muy carismÃ¡tico piensa que tiene el mundo en sus manos, su cuerpo es el que todo hombre quiere tener y toda mujer desea, sus ojos son verdes como las esmeraldas y su cabello negro como el espacio.

Â¿Es que ya empezÃ³ la misiÃ³n, Buitrago? Dijo Ã©l.

Subteniente Buitrago, parausted Sargento primero Walteros. RespondÃ, somos amigos pero se pasa de confianzudo, ademÃ¡s esa I.A sÃ³lo nos habla por rango y quiere que en la nave todo sea igual a ella.

OptÃ© por omitirme la charla de mi opiniÃ³n personal contra la I.A de la nave y sÃ³lo le dije al sargento, "El CapitÃ¡n no quiere errores en la misiÃ³n, asÃ que quiere que el armamento estÃ© listo y completo antes que llegue el momento Sargento".

Seguro Subteniente, ya estÃ¡ listo todo, el armamento de nuestro equipo de asalto fue supervisado y aconsejado por ATALAYA para

magnificar el daÃ±o y velocidad segÃºn nuestros parÃ¡metros fÃsicos y capacidades individuales, y de un estudio que hizo sobre nuestro historial como S.C.D.O y el beso de la gorda ya estÃ¡ listo para ser entregadoa los Ã³ el Sargento.

Desde cuando la I.A de la nave escoge las armas de la misiÃ³n, seguro maÃ±ana querrÃ¡ escoger la ropa que uso, me decidÃ sÃ³lo a preguntar Â¿bien Sargento y esa I.A Atalaya, quÃ© equipo escogiÃ³?

Para el Subteniente escogiÃ³ rifle de batalla br55hb sr y escopeta tÃ¡ctica m453 Para el Sargento Primero Edgar Idine optÃ³ por dosarmas pesadas de asalto/anti-vehÃculosde medio cohete suelo m41 ylanza granadas individual m319, para el Cabo Primero Michael Barreraespecificó que llevarÃ¡ subfusil m7s y magnum m6s, al Sargento Segundo Dany Nonsoque solicitÃ³ametralladora ligera m739 y arma de combate individual ma5b, mientras que para su servidor unrifle de tirador designado m395 rf0y un arma personal m6h. RespondiÃ³ el Sargento.

Vayaera el mismo armamento que pensaba dar a cada miembro del equipo, esa I.A sabe lo que hace, "Sargento encÃ¡rguese de dar las gracias a la I.A por susugerencia, la tendrÃ© en cuenta para el equipo" mencionÃ© sarcÃ¡sticamente al Sargento.

De nada Subteniente, tambiÃ©n me encarguÃ© de llamar a todos los miembros del equipo S.C.D.O para que les sea entregado su armamentoâ€¦respondiÃ³ esa vocecita de Atalaya, reflejÃ¡ndose en su forma de holograma.

La I.A de la nave Atalaya, estÃ¡ basada en un diseÃ±o estructural y sistemÃ¡tico parecido al que emplearon en Cortana la I.A que acompaÃ±aba al Jefe Maestro, su personalidad y emociones estÃ¡n implantadas del cerebro de la hija de un comandante de la U.N.S.C, Atalaya escogiÃ³ su forma hologrÃ¡fica, lleva un vestido ceÃ±ido a su cuerpo y el cabello largo, simulando el cuerpo y gestos faciales de su donadora, los colores que la caracterizanson rojo y plateado.

Para crear una I.A la O.N.I necesita un Cerebro humano puro, intentaron usar el cerebro de clones pero resultÃ³ inÃºtil las rÃ¡fagas elÃ©ctricas vÃa neurales, fallaban al unirse con la I.A, no podÃan llegar alaImpresiÃ³n de Modelado Cognitivo, para que funcionen el donador debe estar consciente que su muerte crearÃ¡ la I.A o el cerebro no crearÃ¡ la combinaciÃ³n con la estructura sistemÃ¡tica y la complejidad de ellas.

Atalaya ha estado con la WALK desde su construcciÃ³n, ella es los ojos y oÃdos de la nave, y sabe desde el primer al Ãºltimo tornillo que la une, es el alma de la nave o aparenta serlo, es una ventaja que la nave tenga una I.A como ella, es la navegadora, y la artillera, Atalayahace mÃ¡srÃ¡pida y mÃ¡s precisa en los combates a la WALK, ya que conoce todas sus ventajas y desventajas en I.A es la WALK, tanto como la WALK es la I.A.

Los humanos empezamos a depender de las I.A mucho antes de la guerra, desde su creaciÃ³n han sido consejeras de la humanidad, son esa luz que ayuda a guiar al hombre entre la oscuridad. "Atalaya es la luz que guÃa la WALK".

"Atalaya, prepara las naves de descenso del escuadrÃ³n completo y

revisa que los sistemas de navegaciÃ³n y frenos no tengan errores, no queremos que nadie cave su propia tumba". Ordene ala I.A.

Subteniente Buitrago, las naves VIIE (VehÃ-culos de InserciÃ³n Individuales ExoatmosfÃ©ricos) ya estÃ¡n lista y preparadas para abordar la nave del profeta, tambiÃ©n solicitÃ© a los tÃ©cnicos que revisaran los frenos y navegaciÃ³n,en dado caso que se presente una falla o error, desde la WALK controlar su descenso. RespondiÃ³ ella.

Espero que eso no suceda Atalaya, ya sabes quÃ© pensamos los S.C.D.O de los pilotos automÃ¡ticos, no hay nada como la pericia e instinto del soldado al dirigir su propia nave. RespondÃ- en un tono de arrogancia.

Antes de que respondiera la I.A y como caÃ-dos del cielo para evitar que siguiera la conversaciÃ³n que nunca me ha agradado tener con ella, llegaron los demÃ¡s miembros del equipo,"Presentes en la armerÃ-a Subteniente", dijeron Dany y Michael.

Dany y Michael son el equipo de retenciÃ³n y ataque, son expertos en destruir escudosy volar cabezas, ambos son de la tierra, nacidos en New Hunza y dicen ser amigos desde pequeÃ±os,ambos se enlistaron en la U.N.S.C al tiempo, cuando escucharon la caÃ-da de Reach, entre el cuerpo los llaman los guerreros yin y yang. Ganaron su tÃ-tulo al Defender el puerto de New Mombasa y ayudar en el contraataque contra el Covenant "La Tormenta", junto al Jefe Maestro destruyeron e inmovilizaron los caÃ±ones antiaÃ©reos que permitieron sacar al Covenant del planeta, nunca he preguntado el porquÃ© del apodo pero sÃ© que terminaron perteneciendo a los S.C.D.O por sus capacidades, unas fÃ-sicas y otras intelectuales.

El Sargento Dany, es un hombre muy grande de compostura acuerpada, y su color de piel, bueno los morenos siempre han tenido temple de guerreros, lo representa el carÃ¡cter y la valentÃ-a. Si lo observabas sin el uniforme, era sÃ³lo masa muscular, tenÃ-a la admiraciÃ³n de todos, siempre dijo que un buen estado fÃ-sico, mental y emocional era una combinaciÃ³n esencial, un hombre aferrado a sus ideales.

Mientras el Cabo Michael, el vivo reflejo del dicho "las apariencias engaÃ±an", en primer lugar sus rasgos faciales no concordaban con su lugar de procedencia, y a pesar de ser un hombre pequeÃ±o y menudo te asombras de la fuerza que tiene, pero el mundo siempre te sorprende. Si me pides que lo describa en una palabra elegirÃ-a bondad, siempre busca el bienestar de los demÃ¡s, en ocasiones a pesar de estar por encima del suyo, la convicciÃ³n es su escudo y le importaba mucho irradiar felicidad.

Subteniente, Â¡estamos listos para iniciar la misiÃ³n, cuando ordene!, dijo Dany.

DirÃ-janse a los VIIE antes del tiempo programado para revisar detalle y llevarsu armamento. EstÃ©n listos esto se va a volver un infierno y le demostraremos al profeta porque nos dicen los HELLJUMPERS. OrdenÃ© a Dany y a Michael.

AsÃ- como llegaron se fueron, ellos dos son excelentes soldados cumplen Ã³rdenes a cabalidad sin titubear y estoy seguro que ambos

darÃan mÃ¡s que la vida por cualquier misiÃ³ caso contrario al Sargento Walteros, es el mÃ¡s un osado aventurero buscando respuesta a todo, y ahÃ anda preguntÃ¡ndole cosas a la I.A.

Â¿Si el Arca estÃ¡ severamente daÃ±ada quÃ© planea utilizar en la bÃºsqueda de su gran viaje?PreguntÃ³ el Sargento.

Sargento Walteros, el Arca estÃ¡ destruida segÃºn informes de la ONI, y aÃºn no sabemos si siguen en la bÃºsqueda del gran viaje, tal vez estÃ¡n buscando tecnologÃaForerunner, respondiÃ³
Atalaya.

Â¿EstarÃ¡n buscando mÃ¡s armas de los Forerunner? ContinÃºo preguntando el Sargento.

Sargento Walteros, no cabe duda que aÃºn en la galaxia hay cientos de artefactos Forerunner perdidos, el Covenant aÃºn se empeÃ±a en buscarlosy estos pueden marcar una pauta en el conflicto que tratamos de evitar. Dijo Atalaya

Ya Sargento, igual no te pagan por hacer preguntas, respondÃ para terminar la conversaciÃ³n.

Seguro Subteniente, aungue desde Reach patear en la entrepierna al Covenantes algo que harÃa gratis, respondiÃ³ con la gracia fastidiosa de siempre Walteros.

Subteniente Buitrago, si ya todo estÃ¡ listo en la armerÃa, el capitÃ¡n Mustang solicita su presencia inmediata en el puerto de lanzaderas, para el inicio de la misiÃ³n. Comento Atalaya.

Sargento hora de dejar la jugueterÃa, Â¿tenemos listos los regalos para repartir entre los niÃ±os del Covenant?, Pregunte a Guillermo.

SÃ SeÃ±or, Subteniente, todo los juguetes empacados con moÃ±o y lazo, todoestÃ¡listo para empezar la misiÃ³n. RespondiÃ³ rÃ¡pidamente el Sargento.

Momento de iniciar el juego, Sargento. Somos los cantantes principales de este concierto y no podemos hacer esperar a nuestros fans, dirijÃ¡monos a las lanzaderas, comentÃ© al sargento

Atalaya necesito la posiciÃ³n el Sargento Primero
Edgar.

Subteniente, se encuentra en vÃa a las VIIE, preveÃa el tiempo que les costarÃa a ustedes llegar hasta las lanzaderas y solicitÃ© se dirigiera antes. Para estar a punto con el plan.

Salimos de la armerÃa con nuestros juguetes y los del Sargento Idine, el recorriÃ³ debÃa ser rÃ¡pido ya se nos estada agotando el tiempo. Solo debÃamos llegar a las naves acomodar el equipo y esperar la orden, de descender.

Todo el personal de la nave, se encontrada ajetreado, preparÃ¡ndose para lo inminente, el camino hasta las lanzaderas estaba lleno de marines e ingenieros alistando las armas y escudos de la WALK, por alguna extraÃ±a razÃ³n sentÃa los ojos de todos en los S.C.D.O, ya iniciaba el juegoy somos los jugadores estrellas del

partido.

Llegamos a las lanzaderas sin contratiempo, listo para subir a las VIIE, restaban 5 minutos para iniciar la misiÃ³n y solo nos quedaba esperar.

"_**A toda la tripulaciÃ³n de la WALK, la misiÃ³n empieza en T menos 5 minutos, Se repite la misiÃ³n empieza a las 24:00 horas**_**"**_ el _capitÃ¡n al habla, sonÃ³ atalaya en toda la nave.

A toda la tripulaciÃ³n de la WALK. Marines, Espartans, S.C.D.O, al cuerpo de ingenieros y navegantes, todos sabemos la importancia de la misiÃ³n, ninguno de nosotros podrÃ¡ cometer el mÃ¡s mÃ-nimo error y en los prÃ³ximos 15 minutos abriremos otra marca en la historia de la humanidad, decidiremos el inicio o fin de otra humanidad ha pasado por muchas dificultades para llegar a este momento, hemos sufrido incontables bajas y hemos perdido a nuestros hermanos en Ã©sta lucha, por los caÃ-dosdefendiendo la humanidad pelearemos y mataremos a ese profeta y por los nacidos que esperan un mundo libre y lleno de esperanza pelearemos y arrancaremos de esta vida al profeta. Dijo el capitÃ¡n.

S.C.D.O entren, busquen y cuando vean a ese maldito profeta, mÃ¡ndele un saludo de parte de toda la humanidad, Spartans acaben con la fiesta que esta organizando ese sÃºper trasportador, Atalaya prepara la nave para combate inminente. Que la Walk sea lo Ãºltimo que vean en esta vida y lo primero que recuerden en la otra. Eso fue lo Ãºltimo que oÃ- del discurso el capitÃ¡n antes de entrar en mi VIIE.

EstÃ¡bamos a menos de cinco minutos de encontramos con su nave, la tensiÃ³n y angustia antes de cada batalla es una sensaciÃ³n que recorre tu cuerpo, te penetra buscando tu valentÃ-a y tu miedo, es ese temor de besar ala chica que te gusta esperando su aprobaciÃ³n y ese miedo de que no le guste. EstÃ¡bamos listos preparados para descender.

CapitÃ¡n Mustang, 2 minutos para encontrarnos con el sÃºpertrasportador del profeta, el sistema de armamento estÃ¡ en lÃ-nea, el escudo al 100 porciento, los caÃ±ones Mac listos para disparar. Los dos equipos de asalto en posiciones, y el Sistema F.I.D.E a punto. SeÃ±alÃ³ Atalaya al capitÃ¡n.

En ese instante el radar cambiÃ³ a cÃ³digo rojo, la Walk entrÃ³ a una situaciÃ³n de peligro. No todo estaba tan dispuesto, como esperÃ¡bamos que sucediera, si todo fuera tan fÃ¡cil en este mundo no existirÃ-a la desdicha,"Alerta roja, capitÃ¡n alerta roja". RepetÃ-a la voz de la navegante.

Â¡Informe navegante Garnet! Dijo el capitÃ¡n.

CapitÃ¡n, mÃºltiples seÃ±ales se muestran en el radar, la nave enemiga no estÃ¡ sola, la informaciÃ³n de la O.N.I estÃ¡errada, hay cuatro naves mÃ¡s ademÃ¡s del sÃºper trasportador,deben ser su escolta. Dijo afanada la navegante al capitÃ¡n.

Dos cruceros, dos fragatas y el sÃºper trasportador, desde el principio no nos la querÃ-an poner fÃ¡cil el profeta,entraremos en el rango de su radar en 20 segundos. Se escuchÃ³ a Atalaya en toda la nave.

Â¿Ã“rdenes capitÃ¡n?

â€¦ continuarÃ¡ â€¦.

End
file.